

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Permasalahan yang menjadi kajian dalam penelitian ini yaitu tentang rendahnya aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar pada sebuah sekolah menengah kejuruan (SMK). Aktivitas belajar siswa yang terbagi ke dalam delapan kelompok (Hanafiah, 2010, hlm. 24) mencakup kegiatan-kegiatan visual (*visual activities*), kegiatan-kegiatan lisan (*oral activities*), kegiatan-kegiatan mendengarkan (*listening activities*), kegiatan-kegiatan menulis (*writing activities*), kegiatan-kegiatan menggambar (*drawing activities*), kegiatan-kegiatan motorik (*motor activities*), kegiatan-kegiatan mental (*mental activities*), dan kegiatan-kegiatan emosional (*emotional activities*) merupakan serangkaian kegiatan belajar yang berpusat pada siswa, dapat mengembangkan kreativitas, dan bersifat menantang bagi siswa. Aktivitas belajar seyogyanya tercipta dalam pembelajaran sehingga siswa merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi kehidupannya kelak di dunia usaha atau industri melalui metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Implementasi pembelajaran *student centered learning* (SCL) di lapangan sebagai hasil observasi di SMKN 2 Subang, peneliti masih menyaksikan pembelajaran pada mata pelajaran kelompok kejuruan yang dilaksanakan dengan cara konvensional yakni guru memberikan materi dari buku teks ataupun *slide* yang ditayangkan, sementara para siswa duduk dan berusaha menyimak. Aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran dapat dikatakan masih sangat kurang, materi disajikan dalam bentuk lembaran yang sudah jadi kepada siswa, sehingga siswa cukup pasif sebagai objek belajar. Berdasarkan pengamatan peneliti, masih belum banyak guru mata pelajaran kelompok kejuruan yang menggunakan metode pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa terutama pada mata pelajaran teori yang muatan kognitifnya lebih banyak dibanding psikomotornya.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis pada pembelajaran Pengetahuan Bahan Makanan pada kelas X paket keahlian Jasa Boga, siswa bersifat pasif,

pembelajaran diikuti siswa dengan aktivitas belajar yang belum optimal. Pengetahuan Bahan Makanan dalam kurikulum SMK bidang keahlian Pariwisata merupakan mata pelajaran dasar kejuruan pada program keahlian Tata Boga yang harus ditempuh siswa kelas X. Setelah mendapat mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan, diharapkan siswa mampu mendeskripsikan berbagai bahan makanan dan hasil olahannya, menilai mutu bahan makanan dan hasil olahannya serta perubahannya setelah pengolahan pada bahan makanan berupa daging, unggas, ikan, susu, telur, lemak, sereal, kacang-kacangan, sayuran, dan buah-buahan, bumbu dan rempah, bahan makanan tambahan, bahan minuman (kopi, teh, coklat) serta gula.

Materi-materi pada mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan bersifat teori yang menuntut siswa memahami tentang bahan makanan dan hasil olahannya, bagi siswa paket keahlian Jasa Boga SMKN 2 Subang sering dirasa sulit saat harus belajar secara mandiri, karena terdapat istilah-istilah asing yang cukup sulit untuk dihafal, dianalisis, dan dievaluasi. Siswa sering belum dapat mengaplikasikan materi mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan karena mereka belum memahami teori secara komprehensif antara lain disebabkan aktivitas belajar yang kurang, hal ini mengakibatkan terjadinya banyak kesalahan pada kegiatan praktikum dan unit produksi. Dari 13 kompetensi dasar pada mata pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan, pada materi awal saja, yaitu mendeskripsikan bahan makanan dari daging dan hasil olahannya, para siswa cukup merasa kesulitan dalam memahami materi, terutama materi karkas daging dan peruntukannya. Sifat dari mata pelajaran ini, sangat berhubungan dengan praktikum pada mata pelajaran lain serta aplikasinya di lapangan pada unit produksi dan tuntutan dunia industri memerlukan tingkat memorasi yang tinggi. Sementara kenyataan yang terjadi adalah siswa sering tidak mengetahui sesuatu yang seharusnya sudah diketahuinya, seperti bentuk suatu bahan makanan yang sesungguhnya misalnya bentuk karkas daging sapi dan penggunaannya untuk apa, dikarenakan materi pembelajaran pada umumnya diberikan secara teoritis dengan *teacher centered learning* berupa metode ceramah sepanjang jam pelajaran.

Pemilihan metode lain selain ceramah diperlukan untuk meningkatkan aktivitas belajar dalam pembelajaran Pengetahuan Bahan Makanan sehingga dapat menjadi bekal siswa dalam penguasaan kompetensi dan pembentukan karakter yang dibutuhkan di dunia usaha dan industri. Sebagai upaya untuk memecahkan masalah tersebut, maka harus dicari solusi, salah satunya dengan menerapkan kombinasi metode *Student Teams-Achievement Division* (STAD) dengan metode *Time Token*. Metode STAD dan metode *Time Token* keduanya merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif, dipilih untuk dikombinasikan dalam penerapannya karena metode STAD bertujuan meningkatkan kemampuan menguasai materi antar siswa, untuk selanjutnya diaplikasikan menjadi pembelajaran yang bermakna, sehingga sangat tepat jika diterapkan pada pembelajaran Pengetahuan Bahan Makanan yang termasuk mata pelajaran yang menghadapkan siswa pada masalah-masalah kompleks berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang perlu dicari solusinya dan selanjutnya ditemukan bagian-bagian yang lebih sederhana atau keterampilan yang diharapkan. Adapun metode *Time Token* memiliki keistimewaan yakni bertujuan agar masing-masing anggota kelompok diskusi mendapatkan kesempatan memberikan kontribusi dalam menyampaikan pendapat mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota lain. Metode ini memiliki struktur pengajaran yang sangat cocok digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial, serta untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau siswa diam sama sekali. Metode ini juga dipilih selain sebagai upaya guru untuk memastikan semua anggota kelompok terlibat aktif baik dalam hal bertanya, menjawab pertanyaan, menanggapi, menyanggah, memberi usul atau menambahkan informasi, juga karena cocok diterapkan di kelas yang jumlah rombongan belajarnya sedikit seperti pada paket keahlian X Jasa Boga angkatan 2015/2016.

Penerapan metode STAD dan metode *Time Token* berdasarkan penelitian sebelumnya terbukti keduanya dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan berdasarkan kondisi di lapangan jika hanya menerapkan metode STAD, kebutuhan pembelajaran untuk memecahkan permasalahan kurangnya aktivitas belajar siswa dan kurangnya partisipasi siswa dalam hal komunikasi tidak dapat

tercapai. Metode STAD dan *Time Token* memiliki sintak atau langkah-langkah yang sejalan dan dapat dikombinasikan pada bagian diskusi kelompok yaitu dengan pembagian kupon bicara agar semua siswa mendapat giliran yang sama dalam mempresentasikan apa yang seharusnya mereka sampaikan. Sangat jarang peneliti yang mengkombinasikan antara metode STAD dengan metode *Time Token* menunjukkan hasil peningkatan aktivitas belajar siswa, oleh karena itu peneliti memutuskan untuk menguji coba penerapannya pada siswa SMKN 2 Subang kelas X Jasa Boga yang akan bermanfaat bagi peningkatan aktivitas para siswa dan pada akhirnya dapat dijadikan sebagai bekal mereka dalam memasuki dunia usaha atau industri. Apabila metode pembelajaran STAD dikombinasikan dengan *Time Token* maka akan meningkatkan interaksi diantara siswa, saling memotivasi, saling membantu dalam menguasai materi pelajaran, dan meningkatkan keterampilan berbicara siswa sehingga tercapai aktivitas belajar yang optimal.

Dari hasil penelitian terdahulu dapat diketahui bahwa belum terdapat penelitian yang berkenaan dengan penerapan kombinasi metode STAD dengan metode *Time Token* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa SMK pada mata pelajaran kelompok kejuruan yaitu Pengetahuan Bahan Makanan. Peneliti tertarik melakukan penelitian untuk mengetahui apakah penerapan kombinasi metode STAD dengan metode *Time Token* pada siswa SMK dapat meningkatkan aktivitas belajar.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Dari latar belakang masalah tersebut di atas identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan sosial siswa belum optimal, terlihat dari minimnya kerja sama dan komunikasi siswa dalam aktivitas belajar pada saat mengikuti pembelajaran.
2. Metode pembelajaran yang selama ini dijalankan belum dapat menunjukkan aktivitas belajar siswa secara optimal yang meliputi kegiatan-kegiatan visual (*visual activities*) antara lain yaitu mengamati penjelasan yang disampaikan

oleh guru dan teman, kegiatan-kegiatan lisan (*oral activities*) antara lain yaitu mengajukan pertanyaan, kegiatan-kegiatan mendengarkan (*listening activities*) antara lain yaitu mendengarkan penyajian bahan yang disampaikan oleh guru dan teman, kegiatan-kegiatan menulis (*writing activities*) antara lain yaitu menulis ikhtisar materi yang dijelaskan dan menulis laporan hasil diskusi kelompok, kegiatan-kegiatan menggambar (*drawing activities*) antara lain yaitu membuat *Power Point Presentation* (PPT) atau peta konsep, kegiatan-kegiatan motorik (*motor activities*) antara lain yaitu maju ke depan kelas, dan kegiatan-kegiatan mental (*mental activities*) antara lain yaitu kegiatan siswa memecahkan masalah dalam bentuk soal yang diberikan kepadanya untuk dibahas dalam kelompoknya serta kegiatan-kegiatan emosional (*emotional activities*) antara lain yaitu berani mengemukakan pendapat yang diperlukan untuk peningkatan kompetensi ranah kognitif, afektif dan psikomotor para siswa.

3. Di dalam penyampaian materi Pengetahuan Bahan Makanan, metode ceramah masih dianggap sebagai metode yang praktis untuk diterapkan, terjadi *TCL* sehingga siswa cenderung pasif dan materi yang dipelajari belum dapat diplikasikan sesuai teori pada kegiatan praktikum dan unit produksi.
4. Siswa belum dapat mengaplikasikan materi Pengetahuan Bahan Makanan pada kegiatan praktikum pelajaran lain dan unit produksi karena mereka belum memahami teori secara komprehensif sehingga aktivitas belajar siswa perlu ditingkatkan.

1.3 Pembatasan Masalah Penelitian

Fokus dalam penelitian ini dibatasi pada permasalahan sebagai berikut:

1. Penerapan kombinasi metode STAD dengan metode *Time Token* dibatasi dengan langkah-langkah pembelajaran yang meliputi penyampaian tujuan dan motivasi serta penyajian materi oleh guru, pembagian kelompok, kegiatan belajar dalam tim (kerja tim), penyajian oleh siswa berupa diskusi dengan pembagian kupon bicara, kuis (evaluasi), dan penghargaan prestasi tim.

2. Penerapan kombinasi metode STAD dengan metode *Time Token* pada penelitian ini dibatasi pada mata pelajaran kelompok kejuruan kelas X paket keahlian Jasa Boga yaitu Pengetahuan Bahan Makanan, yang sangat diperlukan sebagai dasar bagi pelaksanaan praktikum pada mata pelajaran lain dan unit produksi serta bekal dalam dunia kerja maupun usaha.
3. Penerapan kombinasi metode STAD dengan metode *Time Token* ini ditujukan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa yang meliputi kegiatan-kegiatan visual (*visual activities*), kegiatan-kegiatan lisan (*oral activities*), kegiatan-kegiatan mendengarkan (*listening activities*), kegiatan-kegiatan menulis (*writing activities*), kegiatan-kegiatan menggambar (*drawing activities*), kegiatan-kegiatan motorik (*motor activities*), dan kegiatan-kegiatan mental (*mental activities*), serta kegiatan-kegiatan emosional (*emotional activities*) pada pembelajaran Pengetahuan Bahan Makanan.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswa SMK Pariwisata setelah mengikuti pembelajaran Pengetahuan Bahan Makanan dengan penerapan kombinasi metode STAD dengan metode *Time Token*?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah:

1. Tujuan Umum :

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui terdapat atau tidaknya peningkatan aktivitas belajar siswa melalui penerapan kombinasi metode STAD dengan metode *Time Token*.

2. Tujuan Khusus:

Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk memperoleh data peningkatan aktivitas belajar siswa yang meliputi kegiatan-kegiatan visual (*visual activities*), kegiatan-kegiatan lisan (*oral activities*), kegiatan-kegiatan mendengarkan (*listening activities*), kegiatan-kegiatan menulis (*writing activities*), kegiatan-kegiatan menggambar (*drawing activities*), kegiatan-kegiatan motorik (*motor*

activities), dan kegiatan-kegiatan mental (*mental activities*), serta kegiatan-kegiatan emosional (*emotional activities*) setelah mengikuti pembelajaran Pengetahuan Bahan Makanan melalui penerapan kombinasi metode STAD dengan metode *Time Token*.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan akan mendapatkan hasil berupa peningkatan aktivitas belajar SMK Pariwisata yang meliputi kegiatan-kegiatan visual (*visual activities*), kegiatan-kegiatan lisan (*oral activities*), kegiatan-kegiatan mendengarkan (*listening activities*), kegiatan-kegiatan menulis (*writing activities*), kegiatan-kegiatan menggambar (*drawing activities*), kegiatan-kegiatan motorik (*motor activities*), kegiatan-kegiatan mental (*mental activities*) dan kegiatan-kegiatan emosional (*emotional activities*) dari penerapan kombinasi metode STAD dengan metode *Time Token* setelah siswa mengikuti pembelajaran Pengetahuan Bahan Makanan.

1.6.2 Secara Praktis

1. Bagi guru, penerapan kombinasi metode STAD dengan metode *Time Token* ini dapat menjadi pilihan dalam mengajar sehingga terjadi aktivitas belajar siswa yang meliputi kegiatan-kegiatan visual (*visual activities*), kegiatan-kegiatan lisan (*oral activities*), kegiatan-kegiatan mendengarkan (*listening activities*), kegiatan-kegiatan menulis (*writing activities*), kegiatan-kegiatan menggambar (*drawing activities*), kegiatan-kegiatan motorik (*motor activities*), kegiatan-kegiatan mental (*mental activities*) dan kegiatan-kegiatan emosional (*emotional activities*) agar dapat mencapai kompetensi yang diharapkan yang merupakan tuntutan dari dunia usaha dan industri.

2. Bagi siswa SMK Pariwisata, dapat menambah pengalaman dengan aktivitas belajar yang meliputi kegiatan-kegiatan visual (*visual activities*), kegiatan-kegiatan lisan (*oral activities*), kegiatan-kegiatan mendengarkan (*listening activities*), kegiatan-kegiatan menulis (*writing activities*), kegiatan-kegiatan menggambar (*drawing activities*), kegiatan-kegiatan motorik (*motor activities*), kegiatan-kegiatan mental (*mental activities*) dan kegiatan-kegiatan emosional (*emotional activities*) melalui penerapan kombinasi metode STAD dengan metode *Time Token* sebagai bekal memasuki dunia usaha dan industri.
3. Bagi peneliti, sebagai bahan untuk meningkatkan pengetahuan dan pengalaman dalam penyelenggaraan penelitian dan sebagai bahan penelitian lain untuk dilanjutkan dalam cakupan yang lebih luas.

1.7 Struktur Organisasi Penelitian

Penelitian tentang penerapan kombinasi metode STAD dengan metode *Time Token* pada pembelajaran Pengetahuan Bahan Makanan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa SMK Pariwisata yang meliputi kegiatan-kegiatan visual (*visual activities*), kegiatan-kegiatan lisan (*oral activities*), kegiatan-kegiatan mendengarkan (*listening activities*), kegiatan-kegiatan menulis (*writing activities*), kegiatan-kegiatan menggambar (*drawing activities*), kegiatan-kegiatan motorik (*motor activities*), kegiatan-kegiatan mental (*mental activities*) dan kegiatan-kegiatan emosional (*emotional activities*) dibuat laporan penelitiannya dalam bentuk tesis dengan struktur organisasi laporan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

BAB I berisi penjelasan tentang (1) Latar Belakang Penelitian, (2) Identifikasi Masalah Penelitian, (3) Pembatasan Masalah Penelitian, (4) Rumusan Masalah Penelitian, (5) Tujuan Penelitian, (6) Manfaat Penelitian, (7) Struktur Organisasi Penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

BAB II berisi teori-teori yang relevan dengan penelitian sebagai landasan dalam pelaksanaan penelitian. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori tentang (1) Belajar dan Pembelajaran (2) Metode Pembelajaran

(3) Metode *Student Teams-Achievement Division* (STAD) (4) Metode *Time Token* (5) Kombinasi Metode *Student Teams-Achievement Division* (STAD) dengan Metode *Time Token* (6) Aktivitas Belajar (7) Sekolah Menengah Kejuruan (8) Konsep Mata Pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan dalam Kurikulum 2013 (9) Kerangka Pemikiran Penelitian Penerapan Kombinasi Metode *Student Teams-Achievement Division* (STAD) dengan Metode *Time Token* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa SMK Pariwisata (10) Definisi Operasional (11) Asumsi (12) Penelitian Relevan dan (13) Hipotesis Penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

BAB III menerangkan mengenai metode penelitian yang digunakan untuk melakukan penelitian, berisi tentang (1) Desain Penelitian (2) Partisipan dan Tempat Penelitian (3) Populasi dan Sampel (4) Instrumen Penelitian (5) Prosedur Penelitian (6) Teknik Pengolahan dan Analisis Data sehingga hasil penelitian menjadi bermakna.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisi: (1) Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran Pengetahuan Bahan Makanan melalui Penerapan Kombinasi Metode *Student Teams-Achievement Division* (STAD) dengan Metode *Time Token* (2) Temuan dan Pembahasan tentang Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa melalui Penerapan Kombinasi Metode *Student Teams-Achievement Division* (STAD) dengan Metode *Time Token* pada Pembelajaran Pengetahuan Bahan Makanan. Temuan dan pembahasan dalam laporan penelitian disajikan secara tematik.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab V berisi (1) Simpulan (2) Implikasi dan (3) Rekomendasi yang merupakan penyajian tafsiran dan makna yang diinterpretasikan peneliti atas hasil analisis temuan penelitian serta usulan hal-hal yang dianggap penting dan diharapkan bermanfaat dari hasil penelitian ini.